

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON* TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SD INPRES 5/81 TIBOJONG KABUPATEN BONE

Awaluddin Muin¹, Muhammad Amin², A.Sri Ayu Azhari³

¹Universitas Negeri Makassar

Email: awaluddin.muin@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar

Email: muh.amin@unm.ac.id

³Universitas Negeri Makassar

Email: andiyuazhari14@gmail.com

Artikel info

Received; 7-04-2022

Revised; 10-04-2022

Accepted; 25-04-2022

Published; 16-04-2022

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *One Group Pretest posttest Design* yang bertujuan untuk mengetahui gambaran minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Tibojong setelah menggunakan media pembelajaran *powtoon* dan mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Tibojong. Variabel dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *powtoon* (variabel bebas), sedangkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa (variabel terikat). Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Tibojong berjumlah 39 siswa. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket. Teknik analisis data dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial yang dilakukan dengan menggunakan *Program Statistikal Package For social Science* (SPSS) versi 25. Berdasarkan hasil statistik deskriptif diperoleh hasil pretest minat belajar Bahasa Indonesia berada pada kategori baik memiliki rata-rata 70.0769 dengan presentase sebesar 97,43% dan hasil posttest berada pada kategori sangat baik memiliki rata-rata 87.3846 dengan presentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil statistik inferensial menunjukkan t_{hitung} sebesar 20.142 dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, diperoleh t_{tabel} 1.68709. Maka t_{hitung} memiliki nilai lebih besar daripada t_{tabel} ($20.142 > 1.68709$). karena nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil yang diperoleh yaitu terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Tibojong Kabupaten Bone.

Key words:

Media pembelajaran
powtoon, minat belajar,
siswa.

artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi
CCBY-4.0



PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin hari

menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan.

Berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai inovasi, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, serta pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pendidikan, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi inovatif yang memotivasi siswa dapat belajar secara optimal, baik di dalam belajar mandiri maupun pembelajaran di kelas. Pendidikan memiliki peranan penting guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing ke arah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa:

“Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan” (h.1).

Seorang Guru yang akan mengajar harus menyiapkan media pembelajaran dan harus terampil dalam menggunakan media pembelajaran sehingga media pembelajaran bisa lebih efektif dan efisien. Guru di era millennial harus melek teknologi. Baik guru yang muda atau lanjut usia, semuanya mempunyai tanggung jawab yang sama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, sesuai amanat UUD 1945. Era millennial bukan menjadi suatu hambatan, namun bagaimana guru menyikapi menjadi tantangan ke arah kemajuan pendidikan. Pembelajaran yang akan direncanakan memerlukan berbagai teori untuk merancang agar rencana pembelajaran yang disusun dapat memenuhi harapan dan tujuan pembelajaran. .

Proses pencapaian tujuan pembelajaran harus didukung oleh media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat/perantara guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran. Sarana dan prasarana pendidikan berperan langsung dalam proses pembelajaran di kelas sehingga berfungsi untuk memperlancar dan mempermudah proses transfer ilmu dari guru kepada siswa. Sarana pendidikan yang lengkap dapat memudahkan guru dalam menyampaikan isi pembelajaran kepada siswanya. Salah satu sarana pendidikan adalah media, yang memegang peranan penting dalam hal pencapaian tujuan pembelajaran. Fungsi sarana pendidikan yang berupa alat pembelajaran, alat peraga, dan media pendidikan dalam proses pembelajaran sangat penting guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada tanggal 25 Februari 2022 di SD Inpres 5/81 Tibojong, diperoleh informasi wawancara dari guru kelas IV masih

terdapat 14 siswa dari jumlah keseluruhan 39 siswa minat belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia antara lain; siswa kurang semangat, kurang perhatian dan kurang aktif dalam pembelajaran karena hanya berupa kegiatan pemberian materi dan tugas sehingga siswa merasa bosan. yang di mana hal tersebut dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran dan diperlukan sebuah media yang menarik dan interaktif agar lebih menarik perhatian siswa. Salah-satu diantaranya yaitu media pembelajaran *powtoon*.

Dewantara (2019) mengungkapkan *powtoon* merupakan layanan *online* membuat sebuah paparan fitur animasi menarik seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup dimana pengaturan *timeline* ditata dengan sangat mudah. Sejalan dengan pendapat diatas Putri (2021) mengungkapkan

“*Powtoon* adalah sebuah aplikasi yang bersifat *online* yang memungkinkan pengguna membuat video pendek yang memilih fitur animasi yang menarik diantaranya adalah animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah” (p. 24-25).

Hal serupa juga diungkap Maisori (2021) “*powtoon* adalah perangkat lunak pembuat media pembelajaran berupa video yang dapat diakses secara online dan menawarkan berbagai fitur animasi untuk memudahkan mendesain materi pembelajaran yang menarik” (p. 11). Media pembelajaran *powtoon* merupakan media pembelajaran yang cocok diterapkan di SD, karena memuat animasi- animasi yang menarik perhatian siswa sehingga siswa juga dapat lebih memahami materi yang disampaikan melalui video tersebut. Penerimaan informasi bagi siswa sebagian besar dipengaruhi oleh penglihatan (visual) dan pendengaran (audio). perbedaan *powtoon* dengan aplikasi yang lain yaitu media *powtoon* dapat lebih memudahkan guru dalam membuat materi pembelajaran yang menarik dan kreatif serta membuat siswa lebih bersemangat dalam menyimak materi yang disampaikan guru.

Hasil penelitian Dewantara (2019) ditemukan bahwa ada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi (*Powtoon*) dan media Globe terhadap hasil belajar muatan IPS siswa kelas 5 di SDN 01 Tawangmangu. Penelitian serupa lainnya yang dilakukan Maisori (2020), adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Inpres 6/75 Manurunge. Hal yang berbeda dari penelitian saya dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah situasi, kondisinya, mata pelajaran berbeda dan lokasi penelitian berbeda. Berdasarkan hasil penelitian keduanya dapat di simpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media *powtoon* terhadap minat belajar siswa. tujuan dalam penelitian ini adalah: 1. Mengetahui minat belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Tibojong sebelum menggunakan media pembelajaran *powtoon*. 2. Mengetahui minat belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Tibojong setelah menggunakan media pembelajaran *powtoon*. 3. Mengetahui ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap minat belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Tibojong.

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Inpres 5/81 Tibojong”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental*. Menurut Sugiyono (2016) bahwa “*pre eksperimental* hanya satu kelompok atau kelas eksperimen yang diberikan *pretest* dan *posttest*”.

Desain penelitian memberikan prosedur untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyusun atau menyelesaikan masalah dalam penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest posttest Design*.

Penelitian ini menggunakan, angket sebagai alat pengumpulan data. Adapun alat pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut: Angket atau (kuesioner) digunakan untuk mendapatkan informasi/keterangan terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Tibojong Kabupaten Bone. Angket yang diberikan adalah angket tertutup yang mana sudah terdapat alternatif jawaban yang dapat dipilih.

Teknik analisis data adalah cara yang digunakan untuk membuktikan hipotesis. Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis Statistik Deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Tibojong melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* untuk mengetahui minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV dengan menggunakan video pembelajaran *powtoon* menggunakan Program SPSS 25. Adapun data hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat sebagai berikut:

a. Data *pretest* dan *posttest* minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas eksperimen

Pretest kelas eksperimen dilakukan pada hari Senin, 20 Juni 2022 dengan jumlah subjek penelitian 39 orang. Setelah data *pretest* diperoleh, kemudian diolah menggunakan program IBM SPSS Statistic 25, untuk Mengetahui data deskripsi skor nilai *pretest* siswa pada kelas eksperimen. Data hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Deskripsi Skor Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Statistik Deskriptif	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Sampel (n)	39	39
Rata-rata	70.0769	87.3846
(Mean)Median	70.0000	87.0000
Modus	70.00	87.00
Standar Deviasi	4.88491	2.42374

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25 (Lampiran h.)

Berdasarkan tabel di atas, data *pretest* sebelum diberikan perlakuan memiliki nilai rata-rata (*mean*) adalah 70.0769. Nilai tengah (*median*) yang terurut dari nilai terendah sampai nilai tertinggi adalah 70.0000. Modus (*mode*) atau data yang sering muncul adalah 70.00 yang artinya nilai minat belajar Bahasa Indonesia siswa tersebut memiliki jumlah atau frekuensi terbanyak yang diperoleh oleh siswa. Simpangan baku (standar deviasi) minat belajar Bahasa Indonesia siswa adalah 4.88491, yang artinya hasil minat Bahasa Indonesia siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan bervariasi karena nilai sebenarnya menjauhi 0, data bersifat heterogen.

Pada data *posttest* setelah pemberian perlakuan, memiliki rata-rata (*mean*) 87.3846. Nilai tengah (*median*) dari data minat belajar Bahasa Indonesia siswa adalah 87.0000. Modus (*mode*) atau data yang sering muncul adalah 87.00, yang artinya nilai tersebut memiliki jumlah atau frekuensi terbanyak yang diperoleh oleh siswa. Adapun simpangan baku (standar deviasi) minat belajar Bahasa Indonesia siswa adalah 2.42374 yang artinya minat belajar Bahasa Indonesia siswa bervariasi karena nilai sebarannya menjauhi 0, data bersifat heterogen. Jika skor *pretest* dan *posttest* membaca pemahaman siswa dikelompokkan ke dalam 5 kategori, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi dan persentase pada tabel berikut:

Tabel Distribusi Frekuensi Skor Nilai *Pretest* dan *Posttest*
minat belajar Bahasa Indonesia siswa

No	Skor	Kategori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	81-100	Sangat Baik	-	-	39	100%
2	61-80	Baik	38	97,43%	-	-
3	41-60	Cukup	1	2,57%	-	-
4	21-40	Kurang	-	-	-	-
5	0-20	Sangat Kurang	-	-	-	-
	Jumlah		39	100%	39	100%

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* berada pada kategori baik, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) minat belajar Bahasa Indonesia siswa secara keseluruhan adalah 70.0769 dengan persentase sebesar 97,43%. Sedangkan hasil *posttest* dapat disimpulkan berada pada kategori sangat baik, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) minat belajar Bahasa Indonesia siswa secara keseluruhan adalah 87.3846 dengan persentase sebesar 100%.

1. Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pada kelas eksperimen berdistribusi normal atau tidak. Pengolahan uji normalitas menggunakan program *IBM SPSS Statistic Version 25*. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai probabilitas pada *output Kolmogorov-Smirnov* tes lebih besar dari pada nilai yang ditentukan, yaitu

5% (0,05). Rangkuman data hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,200	Normal
<i>Posttest</i>	0,200	Normal

Sumber: IBM SPSS Statistic 25

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai probabilitas data *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0,05.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua sampel homogen. Pengolahan uji homogenitas menggunakan program IBM SPSS Statistic Version 25. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan Uji *Levene Statistic*. Data dikatakan homogen apabila nilai probabilitas pada *output Levene Statistic* lebih besar dari pada nilai yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Rangkuman data hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest*

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,262	Homogen
<i>Posttest</i>	0,626	Homogen

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan data di atas, menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* dikatakan homogen karena nilai probabilitasnya lebih besar daripada 0,05.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Powtoon* berpengaruh terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa. Dalam penelitian ini digunakan uji *Paired Samplet-Tes* dengan program IBM SPSS Statistic Version 25, dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Syarat uji *Paired Sample t-Test* adalah memiliki data berdistribusi normal.

Tabel Hasil Uji Hipotesis *Pretest* dan *Posttest*

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pre-Test</i>	20.142	38	0,00	$0,00 < 0,05 =$
<i>Posttest</i>				Ada perbedaan

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar Bahasa Indonesia

siswa yang mengikuti pembelajaran dengan video *Powtoon*. Jika nilai t_{hitung} sebesar 20.142 dibandingkan dengan nilai t_{tabel} dengan $\alpha=5\%$ dan $df=38$, diperoleh t_{tabel} sebesar 1.68709. Maka t_{hitung} memiliki nilai lebih besar dari pada t_{tabel} ($20.142 > 1.68709$). Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan.

B. PEMBAHASAN

Penelitian pada kelas IV SD Inpres 5/81 Tibojong dilaksanakan secara tatap muka. Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) serta pemberian perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media *Powtoon*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Powtoon* terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa, kemudian dianalisis menggunakan perhitungan dengan program SPSS 25.

1. Gambaran Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Inpres 5/81 Tibojong Sebelum dan Sesudah Pembelajaran dengan Menggunakan Media *Powtoon*

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif ditemukan bahwa, gambaran minat belajar Bahasa Indonesia siswa pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori baik dengan perolehan *mean* sebesar 70.0769. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Powtoon*, minat belajar Bahasa Indonesia siswa meningkat dan berada pada kategori sangat baik dengan perolehan *mean* sebesar 87.3846. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar Bahasa Indonesia siswa *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 97% yang merupakan persentase kenaikan minat belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Powtoon*.

2. Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres 5/81 Tibojong

Dilihat dari analisis data yaitu analisis deskriptif dan inferensial. Secara deskriptif minat belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *powtoon* mengalami peningkatan sebesar 97%. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar Bahasa Indonesia siswa pada hasil *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil *pretest*.

Minat belajar yang diperoleh siswa tidak hanya dilihat dari aspek kognitif saja namun juga afektif dan psikomotorik siswa yang mengalami perubahan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *powtoon* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia membuat siswa memberikan perhatian yang lebih pada saat dijelaskan materi pelajaran, seperti tidak ada yang bercerita. Pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* siswa juga memiliki keinginan yang lebih besar untuk mengetahui sesuatu, seperti siswa bertanya apabila belum dapat mengerti materi pelajaran. Siswa juga lebih fokus pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini didukung oleh pendapat Yulia dan Ervinalisa (2017) mengenai kelebihan media pembelajaran *powtoon* salah satunya interaktif dan memberikan umpan balik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *powtoon* sangat berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa. Adanya minat belajar pada siswa menjadikan siswa tersebut bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat optimal.

Penggunaan media pembelajaran *powtoon* juga sangat efektif dilakukan guru karena cocok diterapkan pada pembelajaran luring maupun daring dan disemua mata pelajaran. Khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang memiliki aspek yaitu menyimak,

berbicara, membaca, dan keterampilan menulis. Keempat aspek tersebut tentu saja saling terkait satu dengan yang lainnya, sehingga sangat dibutuhkan penggunaan media pembelajaran. Pada analisis data statistik terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas *pretest* dan *posttest* minat belajar Bahasa Indonesia siswa pada kelas eksperimen menggunakan uji *Kolmogorov* diperoleh semua data berdistribusi normal. Setelah itu, dilakukan uji homogenitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen menggunakan uji *Levene Statistic* dinyatakan semua data homogen.

Berdasarkan uji hipotesis melalui uji-t dengan menggunakan *Independent Sample T-test* pada *post-test* diperoleh t_{hitung} sebesar 20.142. Kemudian nilai t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf kesalahan 5 %. Berdasarkan df 38 maka nilai t_{tabel} sebesar 1.68709, karena nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Untuk nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil daripada nilai taraf signifikansi ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres 5/81Tibojong. Hal ini diperkuat dengan kesimpulan penelitian yang dilakukan oleh Dewantara (2019) bahwa adanya pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi (*Powtoon*) dan media *Globe* terhadap hasil belajar muatan IPS siswa kelas 5 di SDN 01 Tawangmangu yang dapat ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis nilai sig. Sebesar 0,000 lebih kecil daripada 0,05 jadi keputusan yang diambil adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Meskipun secara fakta penggunaan media pembelajaran *powtoon* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia meningkatkan minat belajar siswa, tapi tidak bisa dipungkiri bahwa *powtoon* juga memiliki kekurangan dalam pelaksanaannya yaitu dalam membuat video pembelajaran *powtoon* dibutuhkan akses internet yang stabil sehingga jika tidak stabil maka proses pembuatan video membutuhkan waktu yang sangat lama. Hal ini didukung oleh pendapat putri (2021) mengenai kelemahan media pembelajaran *powtoon* yaitu “Proses pembuatan harus terhubung ke internet dan memerlukan waktu yang lama minimal 5 jam”.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada Kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada ketua ujian, pembimbing 1 & 2, dan penguji 1 & 2 yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga kepada ibu Hj. Sitti Nurhudayah S.Pd., M.Pd selaku kepala sekolah SD Inpres 5/81 Tibojong Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Inpres 5/81 Tibojong, ditemukan fakta empiris yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Tibojong sebelum penggunaan media pembelajaran *powtoon* berada pada kategori baik, setelah penerapan media pembelajaran *powtoon* berada pada kategori sangat baik.

2. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres 5/81 Tibojong, terbukti dari hasil uji *independent sample t-test* diperoleh t_{tabel} sebesar 1.68709 . Maka t_{hitung} memiliki nilai lebih besar daripada t_{tabel} ($20.142 > 1.68709$).

Saran

1. Guru hendaknya merancang media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan mengedukasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* karena merupakan media audiovisual yang dilengkapi dengan animasi dan kombinasi warna yang lebih menarik
2. Siswa sebaiknya lebih termotivasi mengikuti proses pembelajaran sehingga mampu mengoptimalkan kemampuan yang ada pada dirinya
3. Penulis lain yang tertarik mengkaji masalah yang relevan dengan penelitian ini hendaknya melakukan penelitian lebih seksama dengan ruang lingkup yang lebih luas dan pembahasan yang lebih mendalam

DAFTAR PUSTAKA

- AchruA.2019.Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran. *Jurnal Idaarah*,3, 205-215
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis* (pp. xi–413). pp. xi–413. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bisri, W. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Pemanasan Global Kelas VII SMPN 5 Tinambung Kab. Polman*. Makassar : Unismuh Press.
- Dewantara. (2019). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (Powtoon) dan Media Globe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di SDN 01 Tawangmangu*. Surakarta : UMS Press.
- Dewi Asmarani (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI Berbasis Android*. Lampung:UIN RADEN INTAN
- Fadliah, N. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Makassar*. Makassar : Unismuh Press.
- Maisori, S. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Inpres 675 Manurunge*. Makassar : UNM Press.
- Mayrani, V. (2018). *Hubungan Minat Belajar dengan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas XI di SMAN 1 Way Pengubuan Lampung Tengah*. Metro : IAINM Press.
- Mendikbud. *Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. , (2016).
- Misdar. (2021). *Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah MIS PASI Jambu Kecamatan Kaway XVI Kabupaten Aceh Barat*. Banda Aceh : UINAR Press.

- Putri, S. S. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Kimia Siswa SMP Negeri 3 Tinambung*. Makassar : Unismuh Press.
- Riduwan. (2020). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusalina,A.2020.*Pengaruh media bone katangan terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas iv sdn 51 kaur*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu
- Soraya,I.2015.Faktor-faktor yang mempengaruhi minat masyarakat Jakarta dalam mengakses portal media Jakarta Smart City. *Jurnal Komunikasi*, 6,10-23
- Sugiyono.2013.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono.2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Penyusun. 2020. *Pedoman Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa*. Universitas Negeri Makassar